

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Semiotica del parkour

This is a pre print version of the following article:

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/73392> since

Publisher:

Edizione Nuova Cultura

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Massimo Leone – Semiotica del Parkour

I bambini attraversano le città in modo diverso da come lo fanno gli adulti. Ove gli adulti vedono un marciapiede che li tiene al riparo dalle auto, i bambini vedono una scacchiera di mattonelle sulla quale saltellare con destrezza. Ove gli adulti vedono un cornicione che separa un'aiuola dalla strada, i bambini vedono una corda di pietra sulla quale camminare in equilibrio come funamboli. Ove gli adulti vedono una ringhiera che li aiuta a non cadere per le scale, i bambini vedono uno scivolo da cavalcare. Per gli adulti le linee urbane perlopiù separano dal pericolo e non devono essere attraversate. Per i bambini invece il divertimento consiste proprio nel giocare con queste linee, perennemente in bilico tra pericolo e salvezza. Da qualche anno a questa parte un nuovo "sport" cerca di elevare questo divertimento a pratica esistenziale: il "parkour" o arte dello spostamento.

1. L'arte dello spostamento: velocità e ostacolo

In prima istanza il parkour può essere definito come un nuovo modo di attraversare lo spazio, ma anche come l'addestramento che prepara sia il corpo che la mente a tale attraversamento. Questo nuovo modo ha due caratteristiche: 1) la velocità; 2) il rapporto con l'ostacolo. Quanto alla prima, sarebbe difficile immaginare un parkour eseguito alla velocità di un individuo che cammina. Certo, vi sono alcuni passaggi del parkour che vengono eseguiti con una certa lentezza. Tuttavia l'attraversamento spaziale tipico del parkour avviene alla velocità di un individuo che corre a perdifiato. Come si vedrà, non si può comprendere appieno il senso del parkour senza tener conto dei suoi legami con l'idea di fuga e con le pratiche di attraversamento dello spazio che essa comporta. Quanto alla seconda caratteristica, sarebbe difficile immaginare un parkour eseguito in un deserto o in una prateria. Infatti il parkour consiste nello sviluppare le capacità corporee e mentali necessarie per attraversare lo spazio indipendentemente dagli ostacoli che gli si frappongono, e piuttosto trasformandoli in altrettante opportunità.

Si consideri a titolo di esempio un edificio HLM (le famose "Pyramides") costruito nella prima metà degli anni Settanta nella *nouvelle ville* di Évry, "luogo di nascita" del parkour. Tipicamente i nuclei abitativi saranno collegati agli spazi comuni, e questi allo spazio pubblico del sistema stradale, attraverso un complicato labirinto di scale, pianerottoli, sopraelevate, passerelle, etc. Un individuo che voglia spostarsi da un punto A a un punto B di questo spazio, per esempio dal proprio appartamento alla strada, potrebbe farlo solo attraverso questo labirinto di scale, pianerottoli, sopraelevate, passerelle, etc. Tutti questi elementi impediscono un attraversamento dello spazio che sia rapido, fluido e rettilineo e al contrario obbligano il corpo ad attraversare lo spazio dal punto A al punto B in maniera indiretta, frammentaria e zigzagante.



Fig. 1: Un esempio di parkour

Ebbene, se l'individuo *mainstream* considera scale, pianerottoli, sopraelevate, passerelle, etc. come elementi che lo aiutano a spostarsi dal punto A al punto B dello spazio, il parkour li considera come ostacoli, come impedimenti rispetto a un attraversamento diretto dello spazio. L'addestramento del parkour consiste allora nell'acquisire le capacità corporee e mentali per trasformare questi ostacoli nel supporto materiale di un attraversamento dello spazio rapido, fluido e rettilineo. In pratica, un parkour attraverso lo spazio di un HLM di Évry comporterebbe una serie di movimenti corporei tali per cui si saltano d'un balzo le rampe di gradini, si passa da pianerottolo a pianerottolo arrampicandosi lungo la tromba delle scale, ci si lancia da una sopraelevata direttamente sulla strada, si supera una passerella correndo sulla ringhiera, etc.

Di fronte a questo fenomeno culturale in espansione due questioni si pongono al semiotico dello sport. In primo luogo: qual è il contesto socio-culturale in cui nasce, si sviluppa e si diffonde il parkour? In secondo luogo: qual è il senso del parkour?

2. Contesto socio-culturale

2.1. Densità abitativa e sentimento dell'ostacolo

Difficilmente il parkour avrebbe potuto avere origine e sviluppo nel sedicesimo arrondissement di Parigi, con i suoi boulevard haussmanniani lunghi, ampi e rettilinei, i suoi edifici Secondo Impero armoniosi, uniformi ed equilibrati, le sue eleganti rampe di scale, i suoi sobri pianerottoli. Al contrario, il parkour è nato e si è sviluppato nel labirinto disorganico di quartieri, strade, edifici e pianerottoli tipico delle *nouvelles villes* edificate in Francia a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta. Sin dai plastici degli insediamenti abitativi progettati per queste aree suburbane, infatti, fu subito evidente che la loro prossemica sarebbe stata caratterizzata da una densità abitativa fuori dal comune.



Fig. 2: Le "Pyramides" di Évry

L'esigenza economico-logistica di concentrare un elevato numero di abitanti entro superfici ristrette e volumi angusti e l'utopia di generare le interazioni spontanee tipiche delle città "naturali" semplicemente riducendo la distanza fra gli abitanti produssero una struttura architettonico-urbanistica soffocante, in cui l'individuo si sente costantemente assediato sia dagli altri individui che dai volumi delle loro abitazioni. La scelta di evitare le città-torre, poi, stemperando la verticalità degli edifici in strutture piramidali, moltiplicò la congerie dei volumi che si ammassano gli uni sugli altri e conferì ai primi centri abitativi delle *nouvelles villes* l'aspetto di montagne artificiali.

È in questo contesto urbanistico-architettonico caratterizzato da un'eccessiva densità di abitanti e di volumi che lo spazio, e specialmente lo spazio urbano, veniva percepito dai cittadini non come un luogo che facilita il movimento corporeo ma come un luogo che lo ostacola. Contribuiva a questa sensazione anche il senso di isolamento che attanagliava i primi abitanti delle *nouvelles villes*: sorta di pionieri urbani, esploratori loro malgrado di una nuova frontiera cittadina, essi abitavano in un luogo che il discorso politico denominava "*nouvelle ville*" ma dipendevano interamente dalla "*vieille ville*" parigina per trovarvi occasioni sia di lavoro che di intrattenimento. Questa sensazione di distanza dalla città reale, unita alla difficoltà dei trasporti urbani ed extra-urbani, contribuiva a generare una percezione disforica dello spazio urbano, una percezione in cui tale spazio non era un adiuvante ma un opponente nel progetto narrativo dei quotidiani spostamenti da un punto all'altro della città.

2.2. Scarsità dello svago e sentimento del gioco

Un secondo elemento strutturale fondamentale tra quelli che compongono il contesto socio-culturale in cui il parkour è nato e si è sviluppato sono le dinamiche sociali che hanno luogo nel contesto urbanistico-

architettonico delle *nouvelles villes*, dinamiche che interagiscono con il senso dello spazio sopra descritto. Innanzitutto, la struttura economico-sociale di molti dei nuclei familiari in queste aree suburbane è stata per lungo tempo tale che il tempo libero degli adolescenti del luogo era scarsamente organizzato, sia nel contesto privato sia in quello pubblico. Le modalità dello studio e dello svago erano raramente monitorate dai genitori, sia per mancanza di tempo — anche a causa della necessità di lavorare a Parigi — che di abitudine, ed erano poveramente strutturate anche dal tessuto sociale, tanto disomogeneo da offrire agli adolescenti poche possibilità di organizzazione condivisa del proprio tempo. In parole più semplici, per un periodo piuttosto lungo, che va dal primo concepimento delle *nouvelles villes* sino alla seconda metà degli anni Ottanta, gli adolescenti del luogo hanno avuto ben poche risorse per riempire il proprio tempo libero. È proprio in queste condizioni, infatti, che il parkour si manifesta anche come volontà di trasformare l'intera città in un immenso parco giochi, in cui tutti gli elementi dell'impianto urbanistico-architettonico — dalle cornici delle finestre ai parapetti dei balconi, dai dissuasori mobili alle pensiline degli autobus — sono ri-semantizzati e ri-funzionalizzati nel segno dell'intrattenimento urbano, svestiti della loro funzionalità pratica e rivestiti di una funzionalità ludica.

2.3. Criminalità urbana e sentimento dell'emergenza

Un'altra dinamica sociale che esercita un'influenza profonda nella genesi e nello sviluppo del parkour è il tasso di criminalità assai elevato che si registra in molte *nouvelles villes*. Spiegarne le ragioni esula dalle finalità del presente articolo. Basti sapere che Évry, per esempio, è tuttora considerata fra le cinque città più malsicure di Francia tra i centri abitati di uguale dimensione, che bande rivali di adolescenti spesso giovanissimi si scontrano di frequente nell'hinterland della città, e che questi scontri hanno provocato fatti di sangue sovente gravissimi.

Conoscere questo aspetto doloroso del contesto socio-culturale in cui il parkour è nato e si è sviluppato significa essere in grado di comprendere che il parkour non è soltanto un'arte dello spostamento, come viene poeticamente descritto soprattutto dai suoi praticanti francofoni. Il parkour è anche un'arte marziale, interpretabile di volta in volta come un'arte della fuga o dell'inseguimento. Che il parkour sia connotato non solo come decostruzione estetica dello spazio cittadino ma anche come alternativa (o prodromo) allo scontro urbano è evidente in molti dettagli: il repertorio di movimenti corporei cui il parkour attinge per costruire il sintagma dell'attraversamento urbano include molte figure del corpo tratte dalle arti marziali orientali e soprattutto dal loro immaginario cinematografico (i film di Bruce Lee, di Jacky Chan, etc.). Inoltre, coloro che praticano il parkour lo definiscono spesso come un modo di attraversare lo spazio in una situazione di emergenza, così da guadagnare la maggior distanza possibile da un eventuale inseguitore oppure di ridurre quanto più è possibile la distanza da una preda potenziale. Che il parkour sia nato prevalentemente come fuga dai criminali di Évry o dalle sue forze dell'ordine ha un interesse più criminologico che semiotico. Ciò che conta è piuttosto segnalare il fatto che in entrambi i casi il parkour si caratterizza per una struttura narrativa in cui il movimento è innescato da un impellente desiderio di ricongiungimento con un oggetto di valore euforico (un po' come accade allo scalatore che cerca di raggiungere la vetta della montagna) ovvero da un altrettanto dirompente volontà di disgiungimento da un soggetto di valore disforico per il quale si rappresenta invece, a parti rovesciate rispetto al primo caso, un oggetto di valore euforico (un po' come accade al ladro che cerca di sfuggire alla guardia). In parole più semplici, il parkour potrebbe essere definito anche come un'evoluzione particolarmente spettacolare del classico gioco infantile di "guardie e ladri", o di analoghi giochi di inseguimento e fuga, con la differenza però che il parkour fa astrazione sia della personificazione della guardia (nel caso in cui ci si immagina inseguiti) sia della personificazione del ladro (nel caso in cui ci si immagina inseguitori). Nel parkour, infatti, la guardia e il ladro sono stati interiorizzati: si fugge da qualcosa, ma non si sa da che cosa. Ci si prepara comunque a una fuga futura. Si insegue qualcosa, ma non si sa che cosa. Ci si prepara comunque a un inseguimento futuro.

Questa connotazione del parkour come addestramento rispetto a un'emergenza potenziale si può interpretare in modi diversi: da un lato come sintomo di un contesto urbano in cui sia la paura che il desiderio hanno perso il loro oggetto, trasformandosi rispettivamente in angoscia e velleità; dall'altro lato, invece, come sintomo di un contesto urbano in cui sia l'oggetto della paura che quello del desiderio sono stati trasferiti nello spazio cittadino. Per chi pratica il parkour, immaginare di sfuggire a qualcosa o a qualcuno, ovvero di inseguire qualcosa o qualcuno, sarebbe dunque soltanto una finzione che consente di confrontarsi con ciò che si frappona al compimento della fuga o dell'inseguimento: lo spazio urbano da un lato e il corpo dall'altro. Insomma, se nel percorso narrativo canonico studiato da Algirdas J. Greimas e da altri la tappa saliente è quella della performance — cioè quella in cui ci si ricongiunge con l'oggetto di valore —, nel parkour il percorso narrativo rimane confinato nella tappa della competenza, quella in cui si conseguono le abilità necessarie a compiere la performance. È anche per questo motivo che il parkour non può essere considerato uno sport *tout court*: nello sport, infatti, la competenza ha un senso solo in vista di una performance, l'allenamento ha una finalità solo in vista della gara. Nel parkour, invece, l'allenamento è fine a sé stesso.

2.4. Estetica e mistica del parkour

Come in ogni narrazione in cui il compimento della performance divenga secondario rispetto all'acquisizione della competenza, il parkour, forse proprio a causa del contesto sociale in cui è nato e si è

sviluppato, si connota sia come discorso estetico che come discorso mistico. Entrambe le connotazioni nascono proprio dalla negazione della praticità del parkour. Il parkour *potrebbe* servire a fuggire o a inseguire, ma di fatto l'inseguitore e la preda rimangono un'astrazione, una finzione che consente di concentrarsi sulla bellezza e sulla spiritualità dell'attraversamento urbano. Non è certo un caso che, in lingua francese, i praticanti del parkour siano definiti "*traceurs*" e "*traceuses*", letteralmente "tracciatori" e "tracciatrici". Il loro intento, infatti, è quello di utilizzare la dialettica fra corpo in movimento e spazio urbano per "riscrivere" sia l'uno che l'altro.

Dal punto di vista della sua connotazione estetica, dunque, il parkour è una sorta di connubio tra il graffito e la danza: al pari del graffito il parkour cerca di riscrivere lo spazio urbano aggiungendovi le tracce della propria esistenza e creatività; al pari della danza, il parkour realizza questa riscrittura attraverso quella dei movimenti del corpo nello spazio. Dal punto di vista della sua connotazione mistica, poi, il parkour è una sorta di ascesi, vicina in questo a molte arti marziali dell'estremo oriente: una performance finale del parkour non si pone — non esiste nel parkour un equivalente del goal calcistico — perché quello che conta, un po' come nell'ascesi fisica e spirituale dell'alpinismo o delle altre forme di arrampicamento, è la dialettica fra ostacolo e superamento. Mentre però nell'alpinismo o in altre attività analoghe la vetta segna il punto più alto di questa dialettica, oltre il quale non è possibile spingersi (salvo cercando di conquistare la stessa cima attraverso piste più difficili), nel parkour un superamento ultimo non c'è, e non può esserci, giacché la valorizzazione del percorso-parkour (acquisizione di competenze infinitamente affinate) è l'unica possibile in assenza di una meta (i tetti di Évry non sono certo la cima di una montagna).

3. Senso del parkour

Che cosa comunicano i *traceurs* e le *traceuses*? Che cosa significano? Quale percorso generativo può rendere ragione del senso prodotto da una sessione di parkour? E soprattutto, cosa rivela il parkour rispetto al senso delle città contemporanee, quelle che fanno da teatro ai movimenti dei *traceurs* e delle *traceuses*?

3.1. Il parkour come comunicazione

Quanto alla prima domanda (che cosa intendono comunicare coloro che praticano il parkour), essa può trovare risposta solo considerando l'intero fenomeno del parkour come fenomeno comunicativo in cui i movimenti del corpo attraverso lo spazio urbano sono utilizzati come segno per trasmettere a qualcun altro qualcosa che non sia i movimenti stessi. È plausibile sostenere che perlomeno all'origine del parkour i *traceurs* e le *traceuses* non abbiano un intento comunicativo esplicito, o perlomeno non ne abbiano uno che non sia quello di comunicare a sé stessi una certa relazione fra corpo e mente da un lato e spazio urbano dall'altro. All'origine, infatti, come l'alpinismo e al contrario del balletto, il parkour non è uno spettacolo e non ha bisogno di un pubblico. Tale caratteristica però muta radicalmente allorché il parkour cessa di essere fenomeno di nicchia e diventa pratica di massa o addirittura tendenza di moda, e quindi inevitabilmente realtà nella quale s'innestano dinamiche commerciali. Quando per un motivo o per un altro il *traceur* solitario esce dall'anonimato e diviene famoso, come è successo a David Belle, a Sébastien Foucan e ad altri, è inevitabile che l'aspetto ascetico del loro parkour si riduca a vantaggio della dimensione spettacolare e dunque di quella mediatica.

L'industria dell'immaginario, e in particolare quella dell'audiovisivo, è stata la prima a cogliere le opportunità commerciali del parkour. Comprendere le relazioni fra parkour e audiovisivo richiederebbe una riflessione approfondita, ma basti considerare quanto siano fresche le energie che quest'"arte del movimento" regala a un'arte dell'immagine in movimento che delle fughe e degli inseguimenti ha sempre fatto un proprio caposaldo estetico. Basti considerare, inoltre, quanto sia allettante per un video-artista o per un cineasta la sfida estetica di rappresentare attraverso l'audiovisivo un movimento corporeo che esprime costantemente un senso di emergenza, una sfida in cui la rappresentazione della città colta nel suo essere al tempo stesso ostacolo e appiglio alla fuga/all'inseguimento gioca un ruolo centrale. Oggi i film che coinvolgono scene di parkour, o che addirittura vertono su questo fenomeno, sono numerosissimi. Il connubio fra parkour e cinema si è talmente saldato che attualmente per molti registi è impensabile filmare una scena d'inseguimento senza ricorrere a esperti di parkour, remunerati profumatamente per coprire i ruoli che prima erano degli stuntmen. Il parkour è dunque in procinto di divenire la nuova grammatica della rappresentazione filmica dell'inseguimento urbano.

Tuttavia, se l'industria dell'immagine in movimento ha bisogno del parkour per iniettare nelle proprie rappresentazioni adrenalina alla moda, il parkour ha bisogno dell'industria dell'immagine in movimento per divenire spettacolo e, dunque, fenomeno di tendenza e di consumo. Trasformare il parkour da ascesi in spettacolo sarebbe infatti difficile senza l'ausilio dei media audiovisivi e delle loro tecniche di rappresentazione. Osservare un *traceur* o una *traceuse* all'opera non è come osservare un giocatore di calcio durante una partita. Per farlo bisogna muovere non solo lo sguardo ma anche il corpo. Idealmente lo spettatore di un *traceur* o di una *traceuse* è un altro *traceur* o un'altra *traceuse*. Ma nel momento in cui il parkour vuole divenire pratica di massa, tendenza di moda, fenomeno commerciale, ha bisogno di farsi spettacolo anche per chi non vuole o non può partecipare alla fuga e all'inseguimento. Deve anzi farsi spettacolo proprio per coloro che non sono *traceurs* o *traceuses*, instillare in essi il desiderio di diventarlo,

anche perché è esattamente questo desiderio a generare occasioni e dinamiche commerciali. Ogni *traceur* di fama ha dunque un proprio cameraman di fiducia che con riprese efficaci e abile montaggio ricompone una sessione di parkour attraverso un video destinato più che altro alla circolazione su Internet. Questa mediatizzazione del parkour, funzionale alla sua spettacolarizzazione e dunque alla sua commercializzazione, non è però neutra. Il montaggio delle immagini in movimento, l'inserimento di effetti visivi, l'aggiunta di una colonna sonora trasformano profondamente l'estetica del parkour non solo per coloro che osservano questi video ma anche per i *traceurs* e le *traceuses*.

In primo luogo, le sessioni di parkour dei *traceurs* più famosi vengono programmate in modo da essere rappresentabili e spettacolarizzabili attraverso i media audiovisivi. Ne deriva dunque una perdita di quell'improvvisazione del movimento corporeo attraverso lo spazio urbano che è forse uno degli elementi salienti dell'estetica del parkour (da molti considerato come una sorta di "jazz dell'attraversamento urbano"). In secondo luogo, i neofiti del parkour si ispirano a queste rappresentazioni mediatiche dei *traceurs* e delle *traceuses* più celebri per imparare e migliorare i propri movimenti. Questo fenomeno imitativo di massa ha due conseguenze: da un lato la pericolosità connessa al fatto che i neofiti del parkour vogliano emulare i movimenti degli esperti, tanto più che la rappresentazione di questi movimenti è stata costruita con l'artificio dei media e in vista della loro spettacolarizzazione. Dall'altro lato una certa standardizzazione del parkour, in cui l'invenzione di "idioletti cinesici" lascia il posto alla diffusione di una koiné cinesica diffusa dai media a livello planetario. In altre parole, la rappresentazione audiovisiva dell'inseguimento urbano è in procinto di divenire la nuova grammatica del parkour.

Il parkour diviene comunicazione non solo attraverso i testi prodotti dall'industria dell'immaginario, ma anche attraverso quelli realizzati dall'industria commerciale, strettamente connessa alla prima. Come molti altri nuovi fenomeni di cultura urbana (si pensi a tutta la sfera dell'hip-hop), latori di un certo "surplus valoriale", di un punto di vista alternativo sul rapporto fra il corpo, la mente e lo spazio urbano, il parkour è stato "parassitato" assai rapidamente con lo scopo di trasformare questo surplus in leva per la generazione di consumi e, dunque, di profitti. Attualmente le pubblicità che cercano di vendere calzature, capi d'abbigliamento, bevande o persino autovetture ricorrendo all'immaginario visivo del parkour non si contano.

3.2. Il parkour come significazione

La seconda domanda richiama implicitamente la prima. Se il parkour non è di per sé un fenomeno esplicitamente comunicativo, ma se molti discorsi (quello dell'audiovisivo, quello della pubblicità, quello accademico) lo rendono tale con dosi più o meno elevate di mediatizzazione e di spettacolarizzazione al fine di trasformarne il "surplus valoriale" in occasione di desiderio e di profitto, ci si deve chiedere in che cosa consista questo surplus. In altre parole, ci si deve chiedere quale sia il senso del parkour, indipendentemente dalle intenzioni comunicative di chi lo pratica o di chi vi assiste.

Un buon punto di partenza per rispondere a questa domanda è il cosiddetto quadrato semiotico delle valorizzazioni di Jean-Marie Floch. Per Greimas ogni fenomeno di senso consiste in una narrazione che racconta — sebbene a volte assai astrattamente — il modo in cui un soggetto separato da un oggetto di valore cerca di ricongiungersi sulla spinta di un'istanza che gliene conferisce il dovere o la volontà, e che sancisce tale ricongiungimento nel momento in cui esso avvenga a seguito dell'acquisizione della competenza necessaria e del compimento della performance finale da parte del soggetto stesso, spesso a discapito di un soggetto antagonista. Per Greimas, inoltre, questo valore dell'oggetto cui il soggetto si ricongiunge è sempre differenziale: un valore è tale perché si oppone a un altro valore contrario o contraddittorio rispetto al primo. Comprendere il senso di un fenomeno significa dunque comprendere le relazioni tra i valori che esso mette in scena attraverso una narrazione. Il quadrato semiotico è un diagramma — ideato da Greimas sulla scorta di una riflessione logico-filosofica che risale perlomeno ad Aristotele — che permette di esplorare visivamente le relazioni di valore messe in scena da una narrazione.

Il quadrato semiotico delle valorizzazioni di Floch è una specificazione del quadrato semiotico di Greimas. In ogni narrazione è possibile distinguere fra valori di base e valori d'uso. I valori di base sono quelli incarnati dagli oggetti cui i soggetti vogliono o devono ricongiungersi. I valori d'uso, al contrario, sono quelli incarnati dagli oggetti cui i soggetti vogliono o devono ricongiungersi al fine di potersi o sapersi ricongiungere con gli oggetti che incarnano i valori di base. Utilizzando il quadrato semiotico di Greimas e l'opposizione fra valori di base e valori d'uso Floch ha ideato il cosiddetto quadrato delle valorizzazioni. Un soggetto che cerchi di ricongiungersi con un oggetto di valore può farlo sia perché tale oggetto incarna un valore di base (valorizzazione *utopica*), sia perché tale oggetto incarna un valore d'uso (valorizzazione *pratica*). Negando la valorizzazione utopica si ottiene sul quadrato semiotico la cosiddetta valorizzazione *critica*, che è quella secondo cui un soggetto cerca di conseguire un oggetto di valore proprio perché ne mette tra parentesi il carattere utopico e ne valuta criticamente il valore d'uso. Negando la valorizzazione pratica, invece, si ottiene la valorizzazione *ludica* o *estetica*, che è quella secondo cui un soggetto cerca di conseguire un oggetto di valore proprio perché ne mette tra parentesi il carattere pratico e ne valuta esteticamente il valore di base.

La struttura narrativa del parkour prevede un desiderio di fuga o di inseguimento, ma tale struttura narrativa non personifica né un destinante (nessuno esplicitamente sollecita la fuga o l'inseguimento del *traceur* o della *traceuse*), né un destinatario (nessuno esplicitamente sancisce il successo della fuga o dell'inseguimento), né un anti-soggetto (non si fugge da nulla) e neppure un oggetto (non si insegue nulla).

Nel parkour il *traceur* è chiamato a incarnare simultaneamente le posizioni attanziali dell'anti-soggetto, del destinante (è il *traceur* stesso che si spinge all'inseguimento o alla fuga), del destinatario (è il *traceur* stesso che sancisce se la propria fuga o il proprio inseguimento hanno avuto successo), ma anche dell'oggetto di valore, che come in molte pratiche ascetiche consiste nel superamento di sé stessi in quanto anti-soggetto. Il corpo del *traceur* e lo spazio urbano nel quale si muovono possono poi essere di volta in volta adiuvante e opponente a seconda che facilitino questo processo di ascesi oppure che lo frustrino. Se nel balzo ben riuscito il corpo e lo spazio urbano sono adiuvanti, nella caduta rovinosa essi sono invece oppositori, manifestazioni di quell'anti-soggetto che è insito nei limiti del corpo e nella struttura dello spazio. Alla caduta si può allora reagire sia con l'abbandono del proprio programma narrativo (l'anti-soggetto incarnato dai limiti del corpo e dello spazio ha vinto), sia intervenendo sul corpo (attraverso un allenamento ulteriore) o sullo spazio (attraverso una modifica di percorso) perché mutino da oppositori ad adiuvanti.

Data questa struttura attanziale, e dati gli altri elementi strutturali che compongono il fenomeno del parkour, si può dire che esso significhi sicuramente una valorizzazione pratica del rapporto fra movimento corporeo e spazio urbano: il parkour serve a sviluppare un attraversamento di tale spazio quanto più efficace possibile in vista di una situazione di emergenza eventuale. Allo stesso tempo, molte manifestazioni del parkour, e soprattutto di quella variante di esso nota come *free running*, negano questa valorizzazione pratica ed esprimono una valorizzazione chiaramente ludico-estetica dello stesso rapporto fra movimento corporeo e spazio urbano: specie nel *free running* i *traceurs* si esibiscono in volteggi e piroette che rendono l'attraversamento urbano sicuramente meno efficace dal punto di vista di un'eventuale emergenza ma che lo ingentiliscono caratterizzandolo come percorso acrobatico. Alla valorizzazione pratica del parkour si connette quella critica, che pure è evidente. Quale gradino, quale ringhiera, quale cornicione saranno più utili al *traceur* per vincere la gara contro sé stesso e sviluppare una maggiore capacità di fuga e di inseguimento? Ogni porzione dello spazio urbano, ogni movimento del corpo attraverso di esso vengono valutati a seconda che contribuiscano o meno all'ascesi del *traceur*: certi anfratti cittadini sono allora valorizzati come vero e proprio "tempio" del parkour mentre altri sono abbandonati perché considerati incapaci di fornire gli ostacoli di cui i *traceurs* hanno bisogno. Infine, alla valorizzazione ludico-estetica si connette quella utopica, che è forse quella principale del parkour. In fondo, anche quando il *traceur* misura lo spazio urbano e i movimenti del corpo attraverso di esso per valutarne l'efficacia, lo fa spesso con riferimento all'ideale hébertiano di "essere forti per essere utili": perlomeno nella retorica del parkour, imparare ad attraversare lo spazio urbano in modo rapido ed efficace significa anche essere capace di aiutare gli altri in situazione di difficoltà (una retorica che evidentemente il parkour condivide con lo scoutismo francese, pure molto influenzato dalla filosofia motoria di Hébert).

4. Conclusioni

A dispetto di quanto sopra, la valorizzazione utopica principale che si esprime nel parkour è probabilmente un'altra. Da un certo punto di vista, il parkour incarna a perfezione quell'idea di "invenzione della quotidianità urbana", di "riscrittura del testo cittadino" (da cui il concetto di *traceur*) teoricamente profetizzato da Michel de Certeau. In altre parole, il parkour esprime il senso di una fortissima volontà di affermazione individuale del *traceur* rispetto al sistema di scelte motorie che gli impone la città contemporanea. Se si considerano gli elementi strutturali che compongono il contesto socio-culturale del parkour, quest'idea di volontà di affermazione del corpo individuale rispetto allo spazio urbanistico-architettonico della città non può che significare anche un'idea di rivalsa rispetto alla logica politica che sta dietro la costruzione delle *nouvelles villes*.

Se un potere politico centrale ha imposto la costruzione di un simulacro di città, di una città artificiale, i *traceurs* implicitamente reagiscono a tale imposizione rivivendo insieme la libertà dello scalatore e la creatività dello scultore. È in questo senso che deve essere interpretato l'orgoglio con cui i *traceurs* paragonano i propri movimenti a quelli delle scimmie, ed è in questo senso che deve essere recepito il loro riferimento all'utopia di una "naturalità del movimento" elaborata da Hébert.

Se il parkour saprà resistere alla sua mediatizzazione, alla sua spettacolarizzazione, alla sua commercializzazione, forse i *traceurs* riusciranno davvero a "riscrivere il testo urbano" a più mani, o perlomeno a evidenziare le contraddizioni introdotte dal potere nel momento in cui coltiva l'arroganza di un testo urbano scritto da una mano sola, o da poche mani. In caso contrario, il parkour non sarà che moda di passaggio, l'ennesima "invenzione del quotidiano urbano" di cui il potere si appropria soltanto per trasformarla in fonte di profitto per poi passare ad altro dopo averla ridotta a stereotipo di sé stessa.

Nel primo caso i *traceurs* saranno come le scimmie di Swayambhunath, che proclamano la loro partecipazione alla sacralità del tempio arrampicandovisi a proprio piacimento.

Nel secondo, saranno invece come le scimmie di un giardino zoologico: in gabbia, arrampicandosi in percorsi di disperato automatismo, esposti alla curiosità pagante degli animali liberi.

Bibliografia.

- Leone, Massimo. 2009. "Le Parkour sémiotique – Pratiche urbane di invenzione della naturalità": 147-68. In Bonadei, Rossana, a cura di. 2009. *NaturaleArtificiale. Il palinsesto urbano*. Bergamo: P. Lubrina.
- Wilkinson, Alec. 2007. "No obstacles – Navigating the world by leaps and bond". *New Yorker*, 16 aprile. Accessibile presso il sito www.newyorker.com